illustrations Sylvie Michelet

mille et une HISTOIRES A CREER

d'après 4 contes et 55 images

FERNAND NATHAN
L 130

«Ce qui prédomine, dans les séries d'images à classer, ce sont les jeux de déduction logique, intellectuels, qui ramènent à un ordre bien réfléchi ; la fantaisie, c'est dommage, a moins cours ; elle est pourtant aussi enrichissante sur le plan de l'organisation mentale et permet une organisation individuellement vécue. Malgré certaines tentatives faussement «rationalistes», à une époque qui ne visait que l'efficience immédiate, on n'a pu bannir de l'école maternelle les chansons, les contes en livrets et maintenant en diapositives. Mais l'enfant n'a guère l'occasion de se représenter, pour lui seul ou pour le raconter en images à son tour, les histoires qu'on lui apprend, ni la possibilité de les ordonner d'une autre manière qui réponde à son originalité ou à sa propre logique. Or, désorganiser et réorganiser, c'est beaucoup plus que classer».

L'Éducation Enfantine, N° 10, Juin 74 (Chronique du matériel et des jeux)

PLUSIEURS CONTES ILLUSTRÉS :

Le jeu d'images que nous vous présentons a pour but de combler cette lacune. Il apporte, sous la présentation de cartes à jouer, la valeur de quatre livres de récits (et davantage ...) pour enfants. Mais sa grande originalité est d'en rendre les illustrations mobiles et, par là, de mettre la reconstitution du récit à la portée des enfants.
Cette possibilité le rend absolument vivant, en fait à chaque fois une re-création, stimule l'intérêt et la mémoire, mais appelle aussi de nombreuses autres activités au service de l'imagination.
les 55 images du jeu répondent à l'illustration de 4 histoires de base, choisie pour l'intérêt qu'elles représentent auprès des enfants de 3 à 6 ans, elles figurent des activités quotidiennes, des rêves d'affirmation, mettent en scène des personnages et des animaux familiers. Elles sont en harmonie (du point de vue des illustrations et des thèmes choisis) avec le monde de l'imagination enfantine, parce que créées directement avec lui et non suivant la fantaisie des auteurs et dessinateurs.

Les récits sont de longueur variée, répondant ainsi à différents niveaux d'attention de l'enfant et à sa notion plus ou moins complexe du déroulement d'un événement ; ces histoires de base contribuent en conséquence à son développement intellectuel.

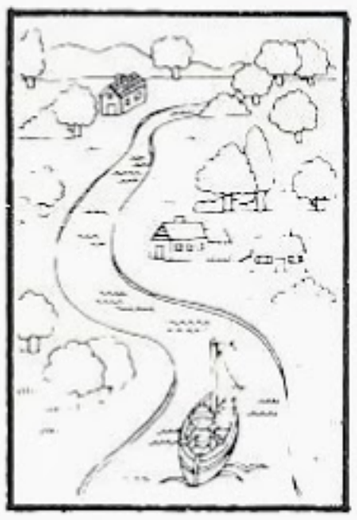
8 images : Maxime en bateau
12 images : Le pique-nique
15 images : Le déménagement
20 images : Le voyage du petit lapin

Nous verrons plus loin que le nombre d'images peut être modifié, suivant le niveau et l'âge des jeunes auditeurs, mais nous présentons d'abord chacun des contes, tel que la maman ou l'éducatrice peut le raconter en l'illustrant au fur et à mesure. (Il est, suivant les circonstances, d'autres procédés narratifs ; par exemple : raconter le récit et faire reconnaître ensuite les images ou, au contraire, donner les images et organiser ensuite le récit, etc ...).
Les textes donnés ici, avec l'illustration en référence, sont des schémas. Évidemment, à chaque image, de nombreux commentaires peuvent être imaginés. Leur richesse dépend du dialogue qui s'établit avec l'enfant, du vocabulaire évoqué ou apporté par l'image, de l'usage purement imaginatif ou pédagogique qui est fait du jeu.

Maxime en bateau

«Aujourd'hui il fait beau, nous partons à la pêche», dit Maxime. Il met ses vêtements de pêcheur, pose un chapeau de mousse sur la tête de son chat qui le suit toujours partout.

Ils partent en bateau sur la rivière. Le bateau de Maxime a une voile et un drapeau qui flotte joyeusement.



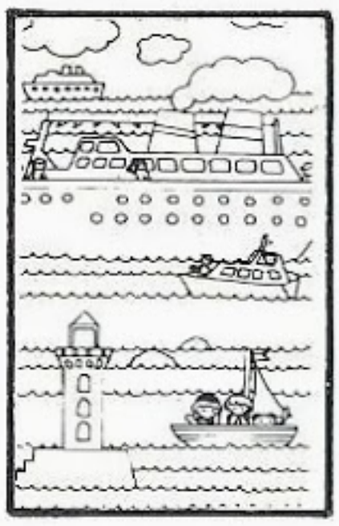
Le bateau file sur l'eau. Maxime et son chat traversent des prairies. Sur les rives, ils voient défiler les maisons et les arbres.

Il y a beaucoup de poissons. Maxime met sa ligne à l'eau. Clap ! Un gros poisson vient de mordre, il tire très fort sur le fil. C'est dur de l'amener jusqu'au bateau. Le chat essaye d'aider Maxime en trempant sa patte dans l'eau.

Au bord de l'eau, des enfants appellent Maxime et lui disent bonjour. Ils ont bien envie de naviguer avec lui. L'un des enfants enlève ses chaussures et saute à l'eau tout habillé pour rejoindre le bateau.

Ce garçon s'appelle Simon ; Maxime fait sécher les vêtements de Simon au mât du bateau. Il est content d'avoir un camarade pour sa partie de pêche.

«J'ai bien envie d'aller voir la mer», dit Simon. «D'accord !», dit Maxime. La rivière s'élargit, bientôt ils croisent d'autres bateaux ; ils traversent une ville, arrivent au port.



Un très gros bateau passe devant eux. C'est un paquebot, il s'en va dans un autre pays. Soudain, voici le phare, on ne voit plus les rives. Maxime et Simon sont arrivés à la mer.

Le pique-nique

C'est dimanche, toute la famille part en pique-nique. Mathieu et Sylvie, les jumeaux, portent chacun un petit panier à provisions. Le chien tout joyeux court déjà après un papillon.

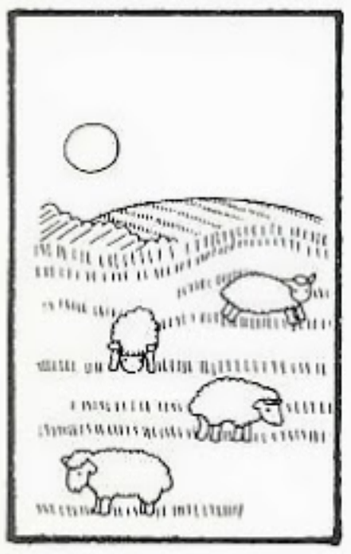
Papa et Maman viennent ensuite ; ils sont chargés avec la nappe et les provisions. Chacun d'eux s'occupe d'un des petits, qui sont encore bébés.

Le chemin traverse un petit village au milieu des prés et va se perdre dans la campagne. Il est bordé de jolis arbres verts et de mille fleurs de toutes les couleurs.

Dans la cour d'une ferme, c'est l'heure de manger pour les poules. Elles accourent avec le coq quand la fermière les appelle et lance son grain.

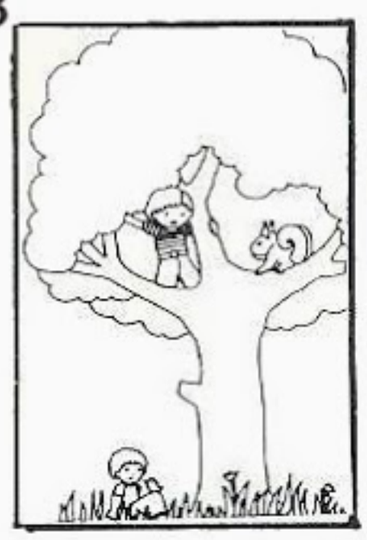
Le fermier passe dans un champ avec son gros tracteur qui fait beaucoup de bruit. Il connaît bien Papa et salue amicalement toute la famille.

Voici les vaches dans un pré. Les enfants ne les craignent pas. Petit Paul monte sur la barrière pour essayer de les caresser. Son grand frère leur offre une touffe d'herbe.



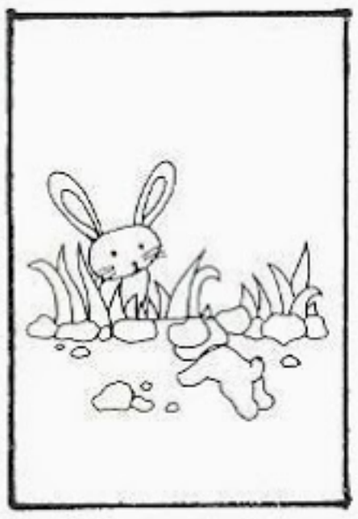
Tiens, voici des moutons, quatre moutons dans un grand champ, tout doux, tout blancs. De loin, on les prendrait pour des jouets.

On trouve un joli pré pour le pique-nique. On étale la nappe sous un pommier. Chacun mange ce qui lui plaît. Bientôt, les petits n'ont plus faim et jouent sur l'herbe.



Mathieu est monté sur un arbre car il est très agile. Oh, un écureuil ! Quelle surprise ! Mathieu et l'écureuil se regardent. Qui est le plus étonné ?

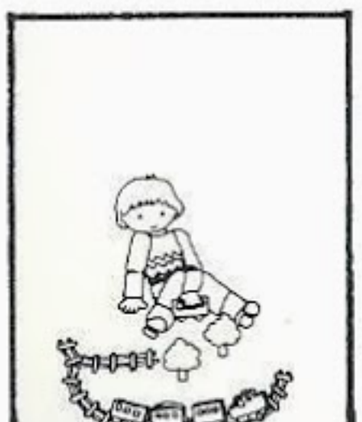
Au fond du pré coule un petit ruisseau. Comme c'est amusant de jouer avec l'eau ! Mathieu et Sylvie font voguer des petits bateaux en écorce.



Le chien ne s'intéresse pas à l'eau, il préfère courir et renifle bientôt une piste. Elle le mène à un lapin caché dans l'herbe. A la vue du chien, le lapin s'enfuit bien vite.

Mais le soleil se couche, voici le soir. C'est déjà la fin de la promenade. Les jumeaux sont un peu fatigués. Les petits s'endorment ; il est temps de rentrer.

Le déménagement

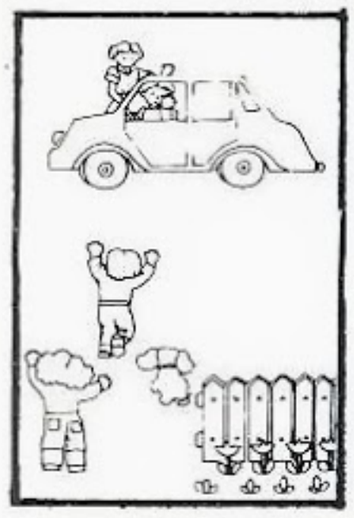


Voici Nicolas.

Et voici sa sœur Sophie.

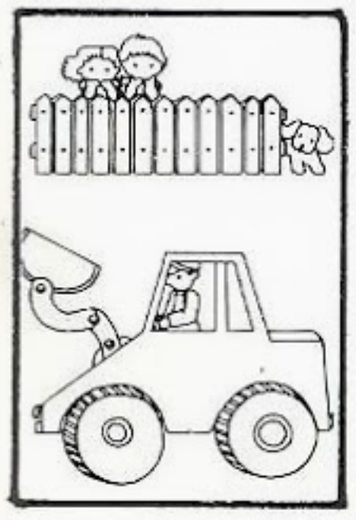
Et voici leur gentil chien qui s'appelle Tommy.

Ils habitaient près d'une grande ville, dans une jolie petite maison entourée d'un grand jardin. Ils avaient des arbres et des fleurs.

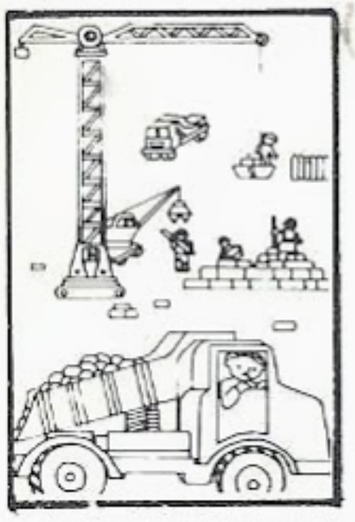


Quand leur Papa rentrait du travail, ils couraient à sa rencontre avec leur Maman. Puis ils passaient une bonne soirée à la maison.

Le mercredi, Nicolas et Sophie jouaient ensemble avec Tommy, derrière la maison, dans un grand terrain avec des barrières et des arbres.

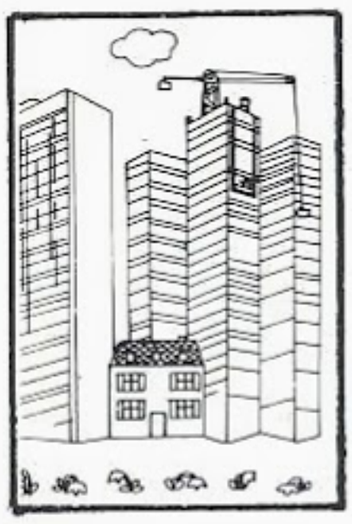


Un jour, un bulldozer passa devant la maison, puis s'arrêta. Il commença à creuser des trous à côté du jardin. Les enfants le regardaient tout étonnés.



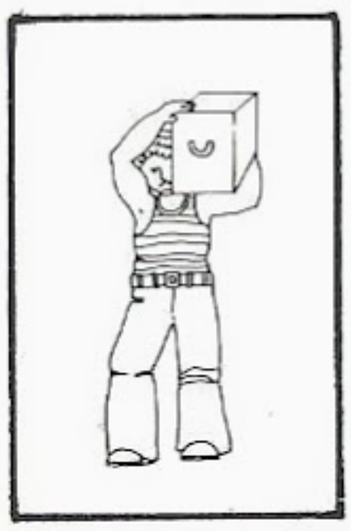
Le lendemain, des camions, des grues et des quantités de matériaux arrivèrent sur le terrain. Le terrain de jeux était devenu un grand chantier.

Il n'y avait plus de place pour les jeux des enfants. Tout le jour, le terrain était envahi par des ouvriers avec des pelles et des pioches.

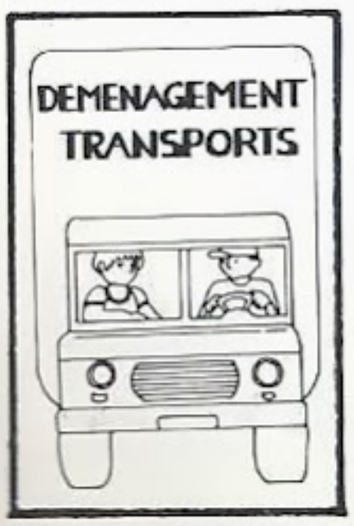


Un jour, la petite maison se trouva entourée par de grands bâtiments, si hauts qu'ils lui cachaient le soleil. Les fleurs du jardin se fanèrent, les oiseaux partirent.

Nicolas, Sophie et Tommy ne jouaient plus ; ils étaient très tristes ...



Mais, un matin, des hommes forts et musclés entrèrent dans la maison ; ils prirent tous les meubles



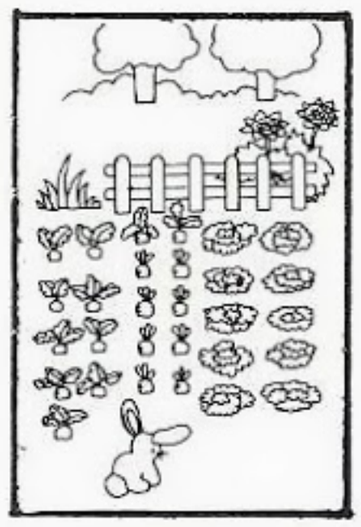
et les mirent dans un grand camion de déménagement.

«C'est une surprise», dit Papa ; «montez dans la voiture !». Et les voilà partis dans la voiture chargée, qui roule dans la campagne.

Maintenant, Nicolas, Sophie, leurs parents et Tommy vivent à nouveau heureux dans leur nouvelle maison au milieu des bois et des fleurs.

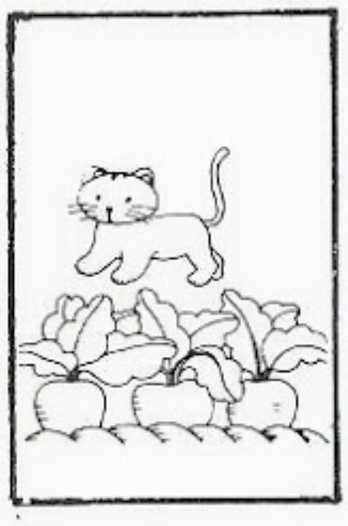
Le voyage du petit lapin

Un jour, le petit lapin, qui était très curieux et rêvait de voir le monde, trouva la porte de sa cage ouverte. Il sauta à terre et hop ! ...

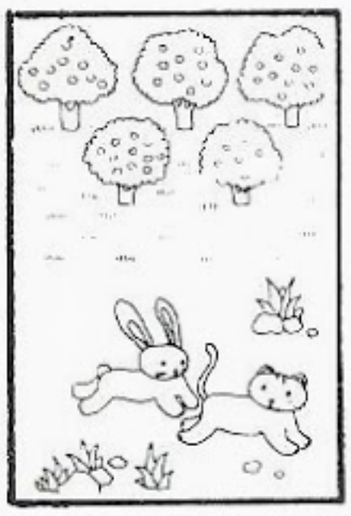


... se retrouva dans le potager. Il visita tout le jardin, très étonné de voir tant de choses, goûta les salades, les feuilles de choux, les poireaux,

et même les grosses fraises rouges qu'il ne connaissait pas ; mais les fraises, ce n'est pas très bon à manger pour un petit lapin ...

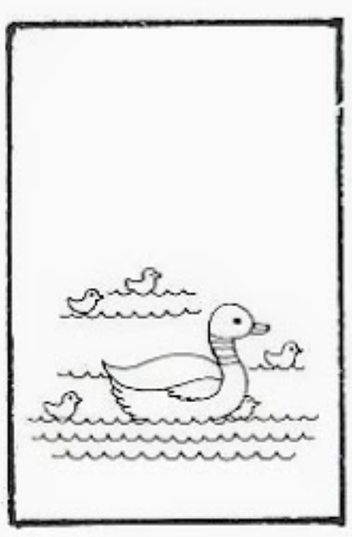


Puis il rencontra le chat ; c'est un jeune chat qui a le même âge que lui. Aussi, ils devinrent vite amis.



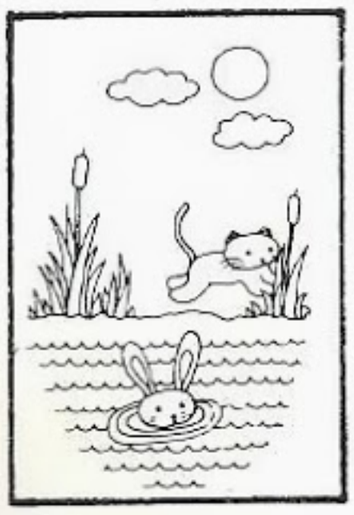
«Suis-moi», dit le chat, «je vais te faire visiter le pays. Pour commencer, nous allons à la mare rendre visite à la famille canard.»

Ils avancent sans bruit vers la mare, en se cachant derrière les joncs, et regardent la maman canard qui nage avec ses canetons.



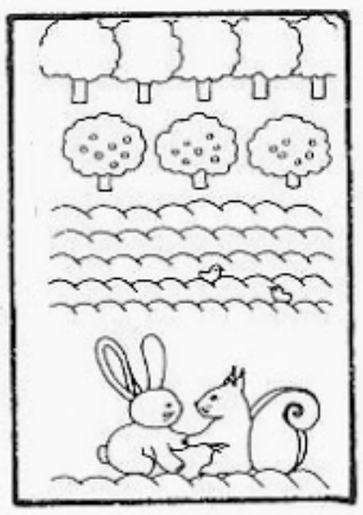
Mais celle-ci les voit ; elle rassemble sa couvée et se sauve avec ses petits ; elle ne craint pas le petit lapin, mais le chat ne lui inspire pas confiance.

Alors le chat dit : «Viens, approchons-nous de la mare, nous allons attraper des poissons, c'est plus amusant». Le chat se penche au-dessus de l'eau.

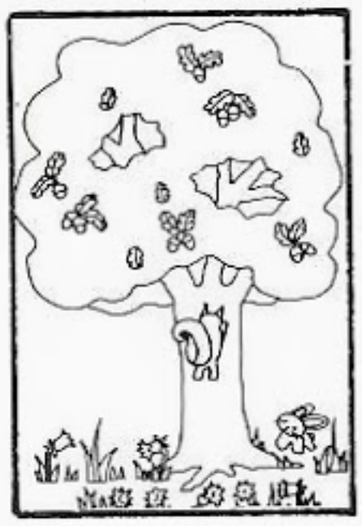


Le petit lapin veut faire comme lui, mais il est moins agile et perd bientôt l'équilibre. Plouf ! il tombe dans l'eau. Le chat se moque de lui en se sauvant.

Le petit lapin se retrouve tout seul ; il est tout mouillé, se secoue, remue ses grandes oreilles et se sèche au soleil, puis il continue son chemin.

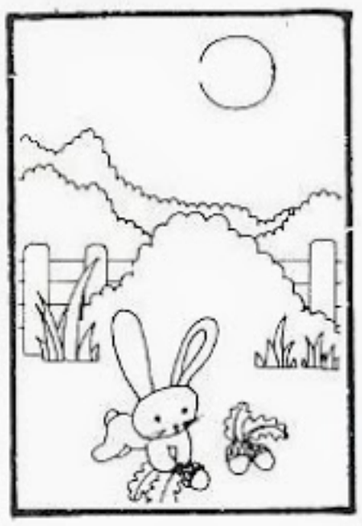


Il rencontre un écureuil qui, lui aussi, se promène tout seul. «Nous allons faire route ensemble, suis-moi», dit l'écureuil.

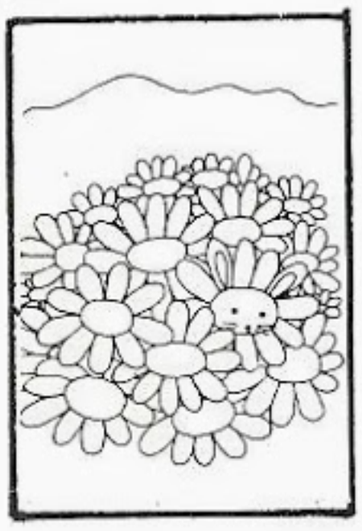


Il amène le lapin jusqu'au pied d'un gros arbre et, en quelques bonds, escalade le tronc, puis disparaît dans le feuillage.

Bientôt, il apparaît sur une grosse branche. «Allons, monte», dit-il au petit lapin, «viens jouer avec moi». «Je ne peux pas», répond le petit lapin.



Alors l'écureuil lui lance quelques glands. «Attrape ces glands», dit-il, «c'est très bon !». Mais les petits lapins ne mangent pas les glands ... Il se retrouve à nouveau tout seul.



Le petit lapin courut dans les prés, joua à cache-cache dans les fleurs ... Mais un petit lapin s'ennuie tout seul dans les fleurs.

Il essaya de voler avec les papillons, mais il ne pouvait pas voler non plus et les papillons ne firent pas attention à lui ; ils s'en allèrent folâtrer plus loin.

Il était toujours seul ... et il ne savait plus où se trouvait sa maison ! C'était un pauvre petit lapin perdu ...

Fatigué, ne sachant où aller, il se réfugia sous de grandes feuilles de betteraves et s'endormit. C'est le petit garçon de la ferme qui le trouva.

«Que fais-tu là, petit lapin ? Tu es perdu ? Je vais te ramener chez toi !». Il le prit dans ses bras et le ramena à la ferme.

Le petit lapin retrouva toute sa famille ; sa maman l'attendait, très inquiète, et fut bien contente de retrouver son petit lapin très curieux.

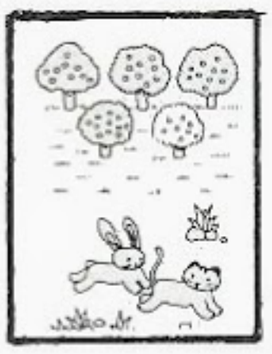
CONTES SIMPLIFIÉS :

Il est évidemment possible, par le procédé des contes en images, de réduire un récit ou de le traiter en plusieurs phases séparées, éventuellement adaptées. Voici, par exemple, un récit en 5 images extrait du conte précédent :

Le vilain camarade.

Jeannot, le petit lapin gourmand, s'apprête à manger de grosses fraises des bois toute rouges.

Survient Minet, un chaton très rusé, qui cherche un compagnon de jeu.



«Viens, suis-moi», dit-il au lapin, «courons vite, je vais t'apprendre à passer le ruisseau».

Mais Jeannot est moins agile que le chat. Il tombe à l'eau pendant que Minet se sauve en s'amusant beaucoup.

Hélas ! le voici tout mouillé ; il se secoue et l'escargot croit que la pluie tombe. Il ne jouera plus avec Minet, qui n'est pas très bon camarade.

D'AUTRES CONTES :

Exécutées dans le même style et représentant, dans différentes aventures, des personnages semblables, les images peuvent être utilisées pour imaginer de nouveaux contes.
Voici, à titre d'exemple, deux récits :

5 images :
Les trois amis (utilisant, en version différente, des images de la série : Le déménagement).

12 images :
Les découvertes de la campagne (utilisant toutes les images représentant des animaux différents).

Les trois amis

Sylvie a beaucoup de jouets, elle ne sait plus que choisir, elle n'a plus envie de jouer avec sa poupée.

Frédéric a longtemps fait marcher son train ; maintenant, il n'a plus d'idées pour faire manœuvrer ses wagons.

Iris, le chien, n'a plus le courage de ronger ses os ; il ne s'intéresse même pas aux petits oiseaux qui s'approchent.

Tous les trois s'ennuient, alors ils se réunissent et disent : « cherchons très fort à quoi nous pourrions jouer ! ».

Iris, tout à coup, saute joyeusement. Il entraîne les enfants dans le jardin pour faire une bonne partie. C'est tellement mieux lorsque l'on joue à plusieurs ...

Les découvertes de la campagne.

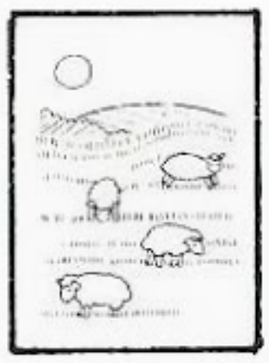
La maman de Florent et Sandrine a mis leur goûter dans de petits paniers et leur a permis d'aller le manger à la campagne, avec leur chien Irun.

Aussitôt, Irun fait sortir un lapin caché dans l'herbe. Le lapin est tout étonné, car Irun est un jeune chien, mais il aboie très fort.

Les enfants arrivent à la ferme: il y a des coqs, des poules, des lapins. Justement, la fermière est en train de distribuer le grain.

Dans le jardin de la ferme, le chat se promène et guette les souris ; il lève le nez pour voir passer les enfants, espérant une caresse.

Derrière la ferme, voici un grand clos avec des vaches. Florent et Sandrine connaissent le nom de chacune d'elles. C'est Blanchette qui s'approche d'eux.



Et voici les moutons qui courent dans la campagne. Pour eux, il n'y a pas de barrières, ils ont l'habitude de rester en troupeau.

Les enfants savent où se trouve la mare aux canards, cachée dans les roseaux. Ils s'approchent doucement, afin de ne pas effrayer la couvée de petits canards.

Dans un arbre du verger, voici qu'apparaît un écureuil avec sa belle queue en panache. Il s'arrête de grimper pour regarder tranquillement les enfants.

Florent qui est agile, grimpe à l'arbre lui aussi. L'écureuil reste assis sur la branche et ne se sauve pas : il a été apprivoisé par le fils du fermier.

Mais il se fait tard ... Le chat de la maison regagne le coin du feu et le lapin, que Irun avait fait sortir de l'herbe, retourne à son clapier.

Florent et Sandrine eux aussi sont fatigués. Heureusement, Papa et Maman sont venus à leur rencontre ; ils rentrent ensemble à la maison.

LA RECONSTITUTION DU RÉCIT

L'enfant aime entendre répéter les contes, parfois veillant à ce qu'aucun terme ne soit modifié, aucun événement transformé ; il ressent ainsi une sécurité rassurante.

D'autres fois, il souhaite à ses héros de vivre de nouvelles aventures. Si le respect intégral du conte est possible, aussi bien avec les images-contes qu'avec des livres, le second procédé est seul permis avec les images-contes.

L'enfant aime aussi répéter lui-même le récit qu'il a entendu et le reconstruire en le revivant intensément.

Certains contes sont longs et difficiles à reconstituer : ce qui entraîne ses facultés de mémorisation et d'évocation, mais il n'y a aucun inconvénient, au contraire, à replacer les événements dans un ordre différent.
Le jeune conteur y sera d'ailleurs amené par sa fantaisie et pourra ainsi être lui-même l'auteur d'un récit : il est le maître de son déroulement et il lui est ainsi possible de faire preuve de fantaisie et d'imagination.Même certains enfants aiment tirer au hasard les images d'une série et s'efforcer de les relier par un commentaire cohérent ; peu importe sa crédibilité ... ce qui compte est l'exercice mental.

Il est très important, pour le développement intellectuel et affectif, de pouvoir modifier les éléments d'un récit, de l'ordonner selon des structures différentes. Échappant ainsi au conditionnement et à la routine, l'enfant emploie des éléments connus pour recréer une organisation qui lui est propre, s'entraînant à la création et à l'adaptation aux événements vécus, en préservant ses possibilités individuelles.

LA STRUCTURE DU RÉCIT

Au cours de ses réalisations, l'enfant va être amené à résoudre des problèmes relatifs au déroulement du récit, à étudier différentes possibilités d'organisation, à faire un choix parmi des voies divergentes. Le rôle de l'éducatrice est, en cas de besoin, de l'aider à cette organisation. Il est aussi d'attirer l'attention sur les diverses possibilités qu'offrent les images-contes, d'exprimer différemment un même contenu, de le modifier, d'y apporter des adjonctions, etc ...

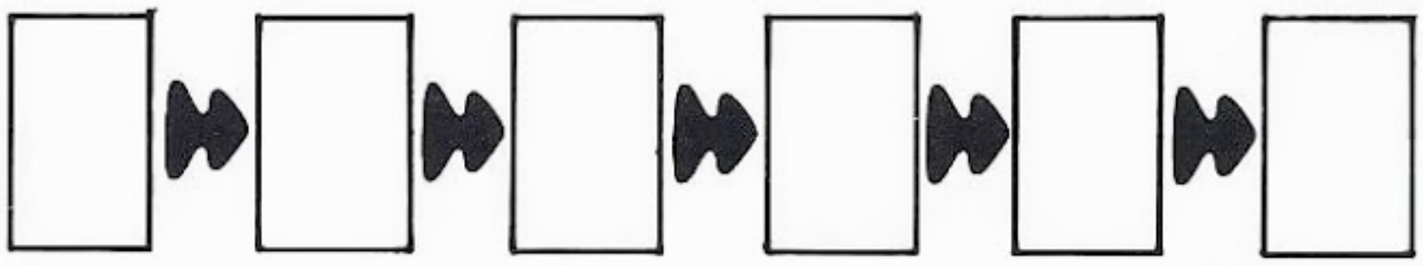
Les images-contes permettent, par leur disposition, de présenter visuellement le déroulement d'un récit. C'est une première analyse, concrète et tangible, de la manière dont sont structurés la relation d'un événement, la succession et l'enchaînement de faits entre eux, que l'enfant exprime sponta-

nément et qui, ici, s'organisent sous ses yeux. Cette aide efficace et amusante qui lui est apportée dans ses moyens d'expression verbale est, au niveau pré-scolaire, l'approche d'une dissertation réfléchie.

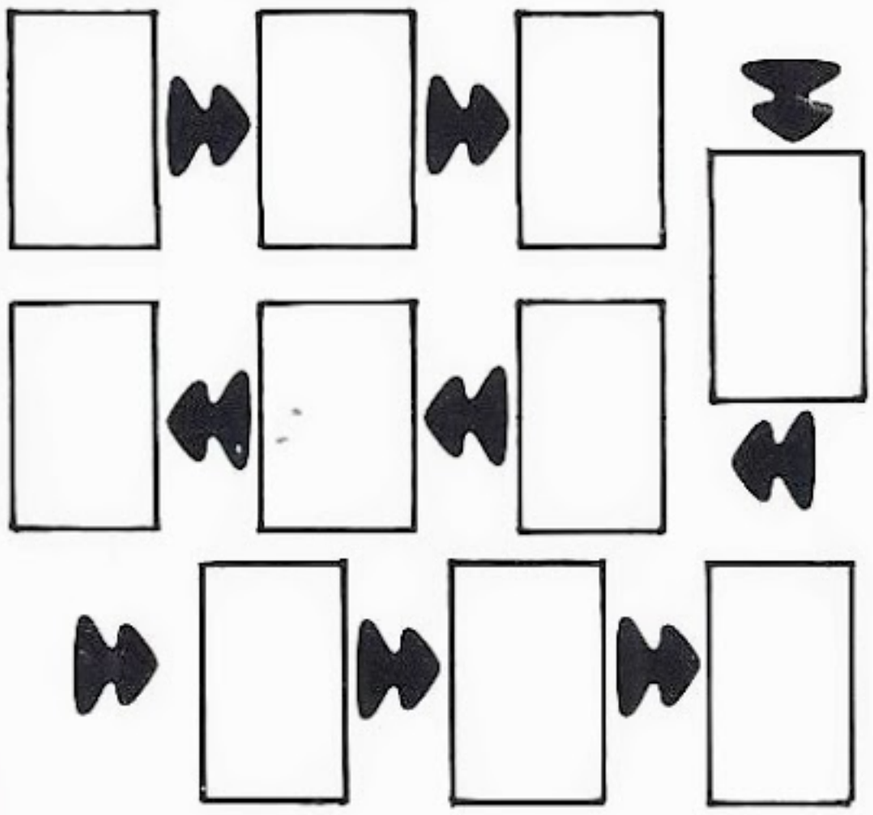
LE DÉROULEMENT DU RÉCIT

le récit linéaire

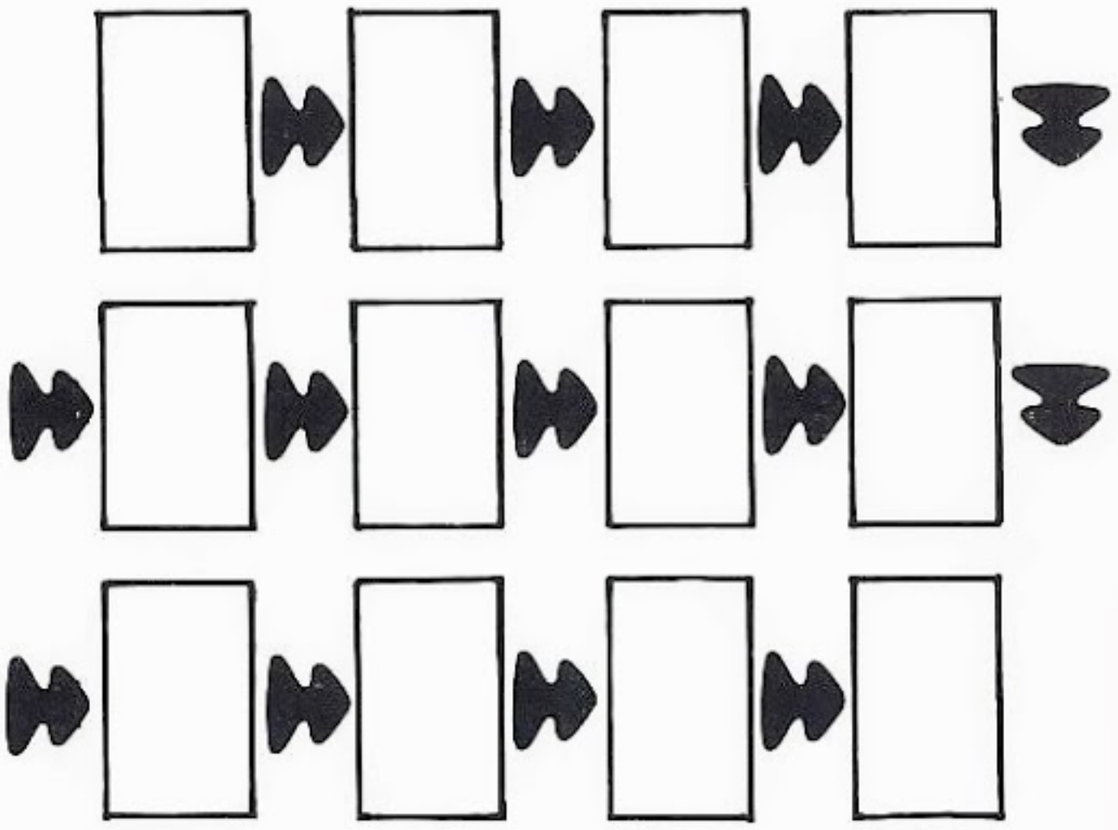
C'est le type des récits initiaux, tels qu'ils sont donnés dans la notice, et le caractère habituel de la narration simple : il représente le déroulement temporel logique du récit.



Si le récit est long et possède de nombreuses images, il peut se présenter en lignes ou en colonnes. La disposition la plus logique, en «serpent», permet de conserver la suite linéaire du récit. Il y aura cependant intérêt à apprendre à le disposer en lignes se lisant de gauche à droite et de haut en bas, pré-figuration de notre mode de lecture de l'écriture.



disposition en serpent



disposition en lecture

le récit inversé

Certaines histoires peuvent se raconter à l'envers, ainsi, «Les trois amis» :

Les enfants jouent dans le jardin avec le chien, mais ils sont fatigués.

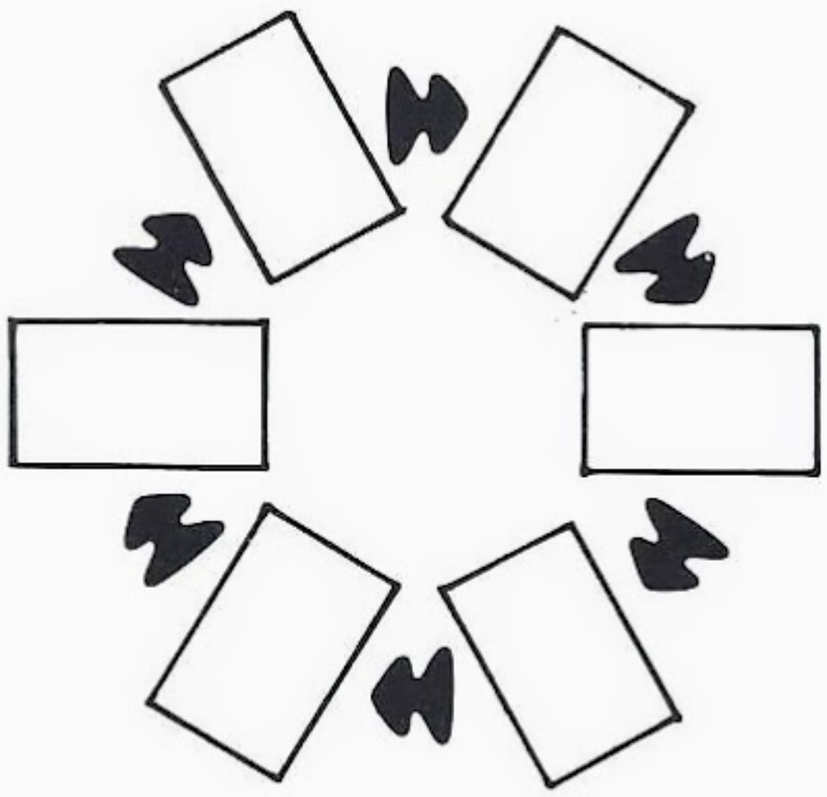
Ils s'asseyent pour se reposer et pensent à un jeu plus calme.

Iris retourne à sa niche et s'endort profondément.

Frédéric monte son train électrique.

Sylvie est heureuse de retrouver sa poupée.

Plusieurs récits types peuvent s'inverser : Les découvertes de la campagne, Maxime en bateau (qui remonte la rivière), Le déménagement, de la campagne à la ville, etc ...

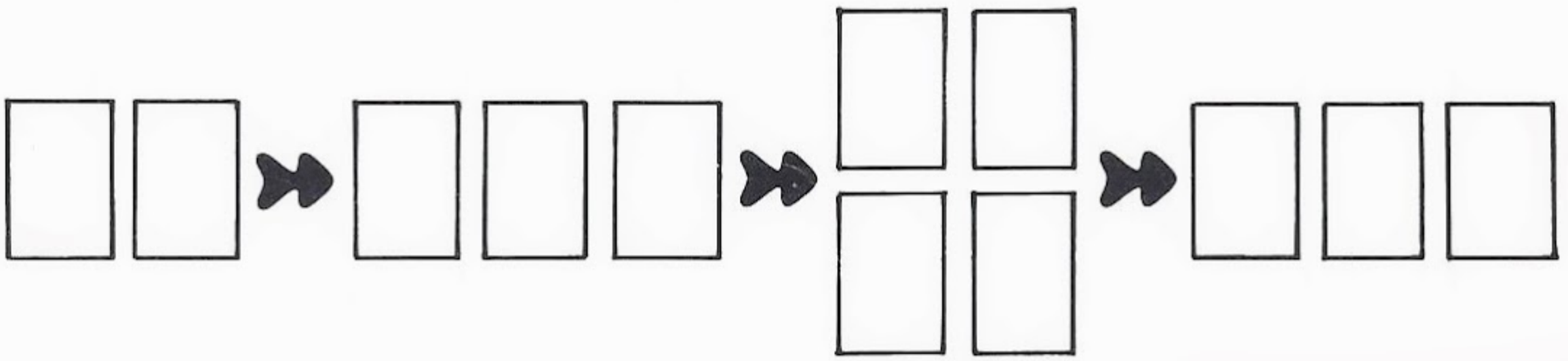


le récit cyclique

Celui-ci, par son enchaînement sans fin, amuse beaucoup les enfants (des comptines et chansons emploient ce procédé.) Le récit cyclique type est celui du petit lapin, qui s'évade à nouveau de sa cage et recommence son périple. La plupart des récits susceptibles d'être inversés peuvent se présenter aussi sous la forme cyclique.

LES SÉQUENCES

Un récit est décomposable en plusieurs séquences, qui forment les éléments fondamentaux dont la structure constitue l'originalité du récit.
Une séquence est formée de une ou plusieurs images.
Il est possible de grouper les images d'une séquence en marquant la séparation entre les séquences.



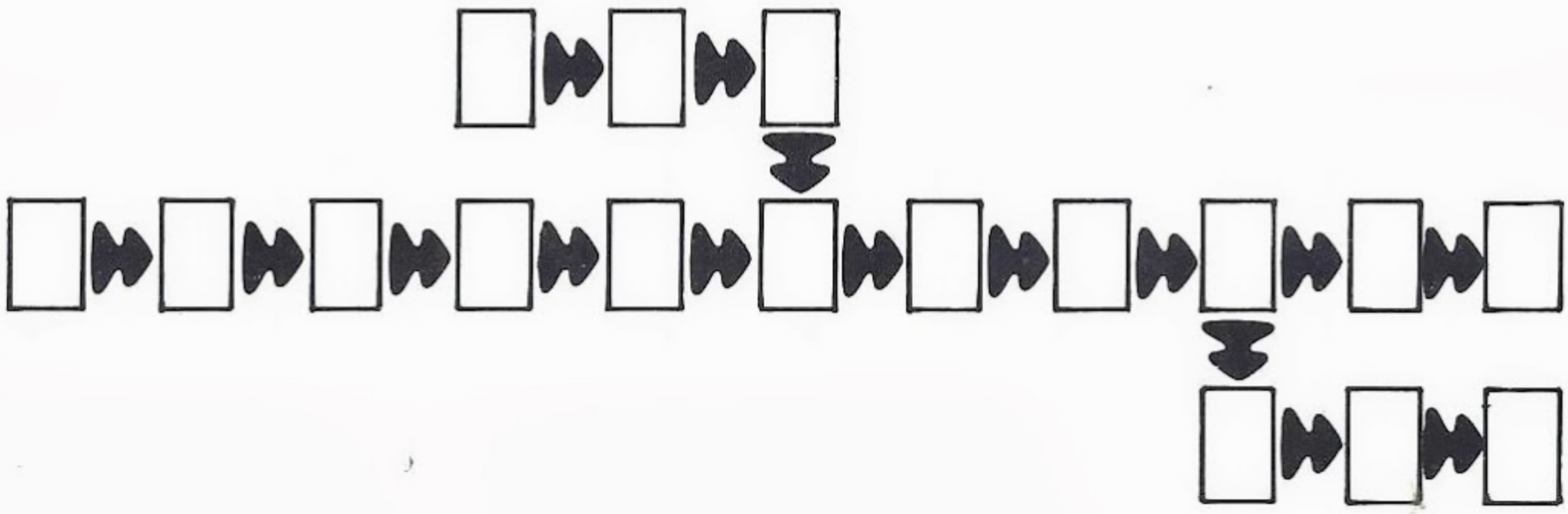
Le voyage du petit lapin peut se décomposer ainsi :

SÉQ. 1 = 3 cartes : le lapin s'évade dans le potager
SÉQ. 2 = 7 cartes : l'aventure avec le chat
SÉQ. 3 = 4 cartes : le lapin rencontre un écureuil
SÉQ. 4 = 4 cartes : le lapin est seul, il est triste
SÉQ. 5 = 2 cartes : le petit garçon le ramène à la ferme.

D'autres divisions sont évidemment possibles.
Ce sont, en général, les séquences qui peuvent s'inverser pour modifier le déroulement d'un récit sans en changer le sens.

LES ADJONCTIONS

Il est possible d'apporter à un récit des éléments tirés d'un autre conte, qui peuvent s'y ajouter. Ces séquences représentent un apport parallèle, ayant suivi son propre déroulement temporel ; en conséquence, il est difficile de les insérer dans le récit sans en rompre le déroulement. Il ne convient pas de les introduire dans l'évolution linéaire, mais de respecter leur propre déroulement et de les adjoindre au moment voulu par apport latéral.



Ainsi, dans « Le pique-nique » :

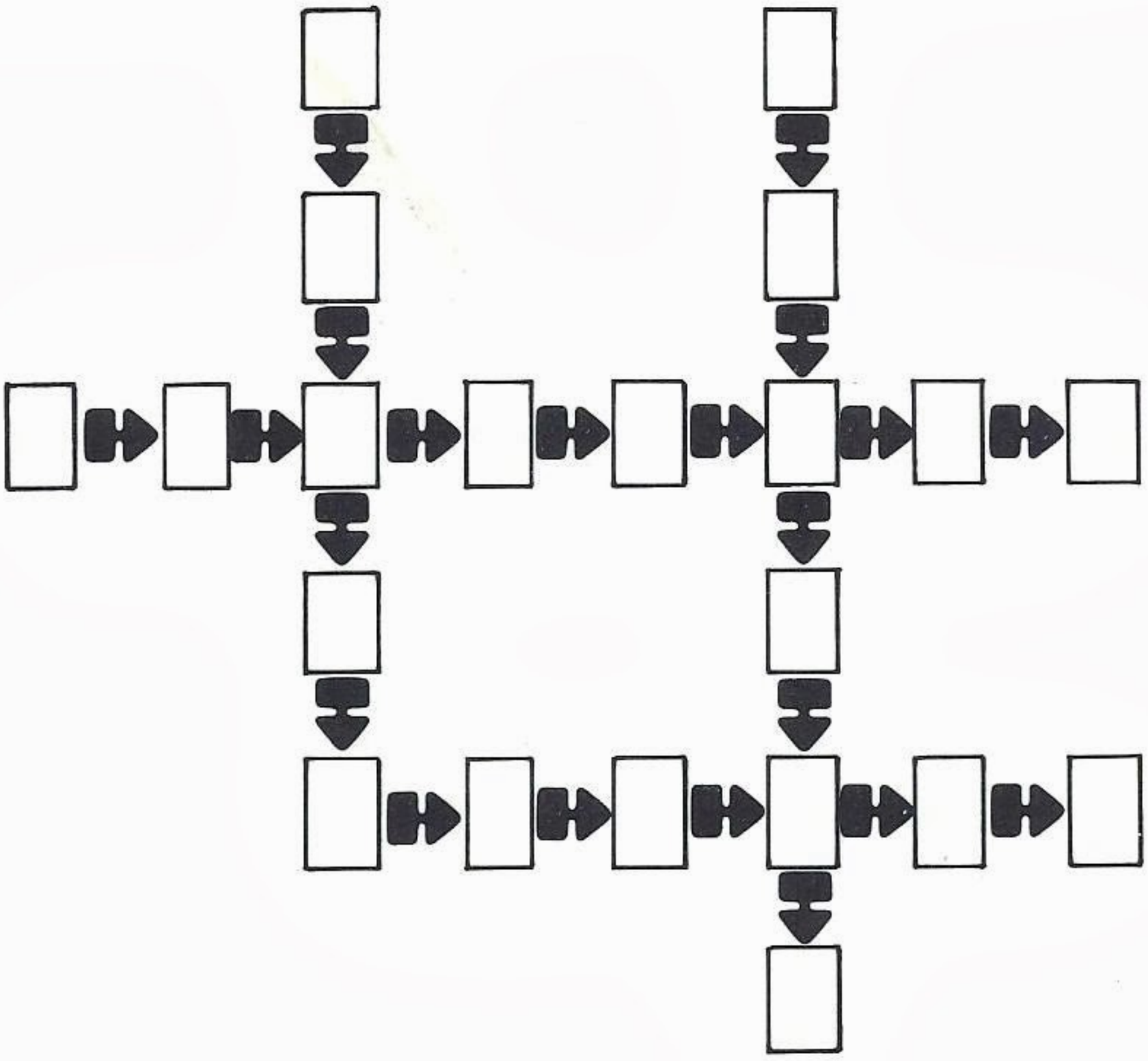
Le chien lève un petit lapin
Déroulement parallèle : le lapin s'était sauvé du clapier dont la porte était ouverte.

Le petit garçon monte à l'arbre et rencontre un écureuil
Déroulement parallèle : l'écureuil se promenait avec un petit lapin, il est monté à l'arbre pour lui cueillir des glands.

Les quatre enfants jouent avec des bateaux d'écorce
Déroulements parallèles :
Maxime passe avec son bateau et leur fait signe.
Il s'agit de la mare où barbotent les canards.

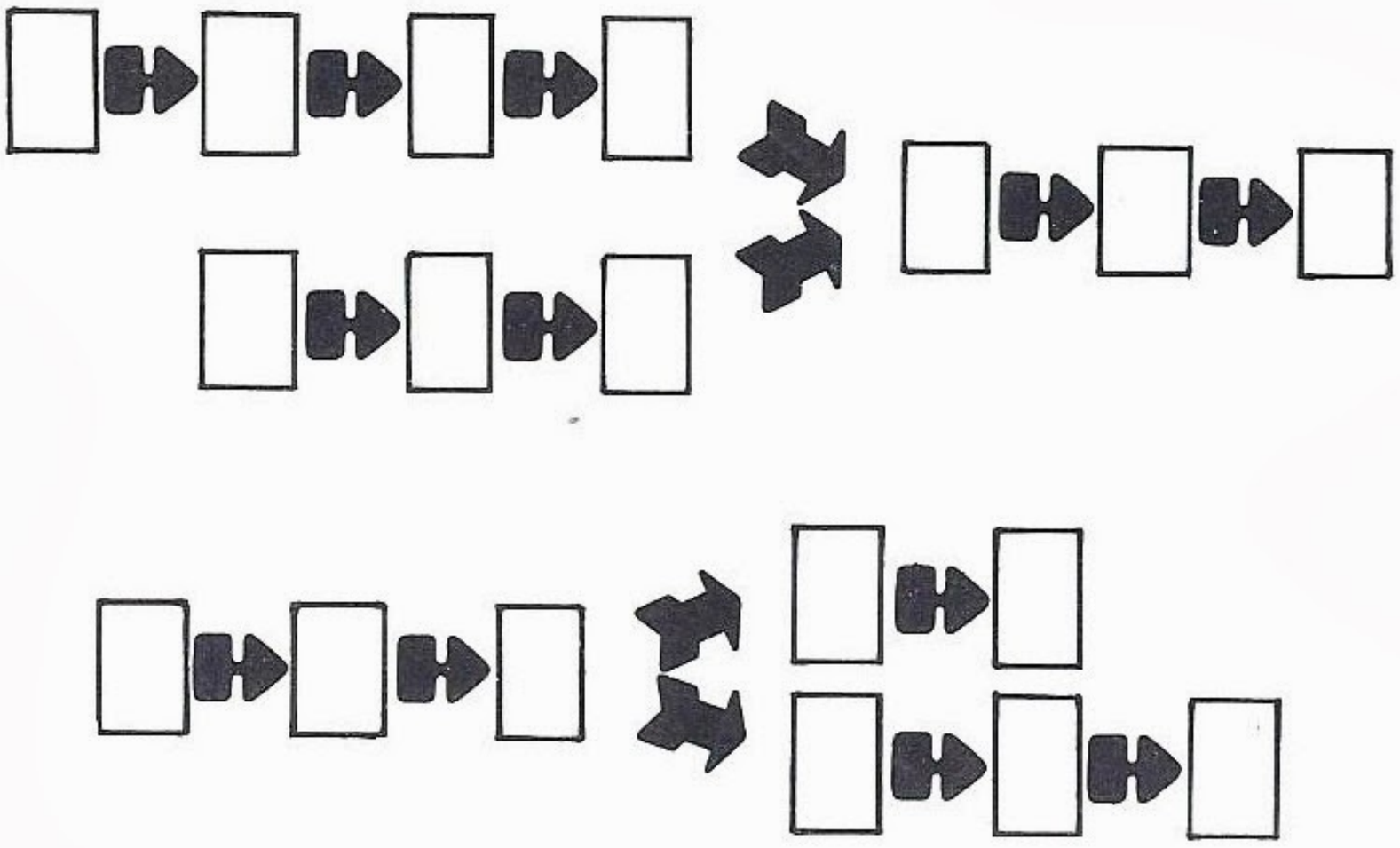
LES RECOUPEMENTS

Un jeu amusant, qui est un prolongement des adjonctions, consiste à établir les histoires entières, en les croisant là où se déroulent des événements compatibles.
Les enfants prennent ainsi conscience de la corrélation entre différents événements et de leur déroulement temporel et logique particulier.



LES RÉCITS CONVERGENTS ET DIVERGENTS

De même, plusieurs origines peuvent mener à un récit commun ou, au contraire, la poursuite d'un récit peut prendre deux versions différentes.



EN CONCLUSION

Les images-contes sont essentiellement, avant tout, un moyen nouveau de raconter des histoires aux enfants et, en motivant leur participation active, de suggérer et de permettre leur intervention personnelle dans le cours de ces récits.

Comme toute activité éducative, ce jeu recèle des processus pédagogiques que nous avons essayé de mettre en lumière. Principes simples et généraux mettant en jeu les données fondamentales de la pensée et participant par leur élaboration à la construction du récit.

Ces processus, parfaitement inconscients à l'enfant, n'en contribuent pas moins à son évolution. Connus de l'éducatrice, ils lui assurent la maîtrise de son intervention et par là l'intégration efficace des images-contes dans son action générale de développement de l'enfant.